

Didaktisches Forum
April 2010

Lars Zumbansen

Reflexive Bildpraxis in Computerspielen – Eine Herausforderung für die Kunsterziehung

Computerspiele als interaktive Bildmedien sind integraler Bestandteil der Alltagskultur von Jugendlichen, jedoch nur selten Thema im Kunstunterricht. Ursachen für diese Marginalisierung gibt es viele: bewahrpädagogische Vorbehalte, hohe operationale und vor allem zeitliche Zugangsschwellen sowie ein „heimlicher“ kunsthistorischer Themenkanon, der keinen Platz lässt für derart exotische Gegenstandsbereiche. Der vorliegende Beitrag vermag diesen Sachverhalt nicht zu ändern, nichtsdestotrotz versucht er die Leserin bzw. den Leser zumindest von der fachbezogenen Eignung des Themas zu überzeugen. Der inhaltliche Fokus bestimmt dabei zugleich das methodische Verfahren: Man erhält im Verlauf der Ausführungen Gelegenheit, seine eigenen subjektiven Theorien und Annahmen über Bildschirmspiele zu hinterfragen und ggf. zu modifizieren.

Kunstpädagogen wähen sich bei der exemplarischen Sujetauswahl gewöhnlich auf der sicheren Seite, wenn für sie relevante Themenkomplexe aus der medialen Populärkultur bereits in Werke der bildenden Kunst eingegangen sind und dort verarbeitet wurden. Alltagskultur scheint dann bereits derart verdichtet und/ oder verfremdet greifbar, dass eine kritisch-reflexive Auseinandersetzung mit den medial habitualisierten Bildumgangspraxen durch den Wahrnehmungsfiter der Kunst leichter fällt, als über eine Erforschung des Primärgegenstandes selbst. Tatsächlich existieren in und außerhalb der aktuellen Medienkunst eine ganze Reihe von Arbeiten und Werkserien, die sich dezidiert mit Fragen der medialen Spezifik aber auch der kulturellen Aneignung von Computerspielen beschäftigen (vgl. Baumgärtel 2003).

Für den hier anzustoßenden Erkenntnisprozess sei etwa das Gemälde „Noclip 4“ (Abb. 1) von Boris Irmischer angeführt (vgl. Klatt 2009, S. 14f.), das direkt motiviert ist durch Ego-Shooter „Half-Life 2“ aus dem Jahr 2004. Das Bild legt dabei Zeugnis ab von einigen kunsttypischen Arbeitsstrategien. Statt in eine illusionistisch perfekt gerenderte 3-D-Welt blickt der Betrachter in eine

sich auflösende Architekturlandschaft, welche die Spielwelt als künstliche Kulisse entlarvt. Die von den Leitungskabeln im oberen Bildbereich herablaufende Malfarbe inszeniert zudem nachdrücklich das Moment der ikonischen Differenz, den Zwitterstatus des Bildes zwischen illusionistisch-dreidimensionalem Sujet und der Opazität des zweidimensionalen Trägermediums. Auch wenn diese reduktionistische Lesart die Funktion und das Wirkungspotential des Gemäldes ungebührlich verkürzt, stellt sich die Frage, ob diese aus dem Kunstwerk generierten Erkenntnisse nicht auch bereits durch eine Erörterung des Ausgangsmediums selbst hätten erhoben werden können. Als Einstieg zur Beantwortung dieser Frage lade ich Sie als Leserin bzw. Leser zu einem Selbstversuch ein. Dazu bitte ich Sie, mit dem Lesen des nachfolgenden Absatzes auszuhalten und stattdessen zuerst die Abb. 2 und 3 vergleichend auf sich wirken zu lassen. Suchen Sie in dieser Perceptbildungsphase spontan nach Adjektiven, die ihren Bildeindruck zu verbalisieren verhelfen.

Eine eigens zu diesem Bilderpaar durchgeführte Untersuchung des Autors mit knapp hundert Neuntklässlern hat ergeben, dass die zumeist männlichen Probanden mit viel Spielerfahrung für die Abb. 2 überproportional häufig Adjektive, wie *einfach*, *klobig*, *lieblos* und *altbacken* wählten, für die Abb. 3 demgegenüber Zuschreibungen, wie *detailliert*, *unglaublich realistisch*, *hochwertig* oder *aktuell*. Demgegenüber bewegten sich die Probanden, die nach eigenen Angaben über weniger oder keine Spielerfahrung verfügten, häufig in dem Oppositionsschema *ordentlich* (Abb. 2) – *zerstört* (Abb. 3). Die Untersuchung führte zu dem mehr oder weniger erwartbaren Ergebnis, dass spielerfahrene Probanden sich eher auf die Darstellungsebene und den vermeintlichen Produktionskontext bezogen, spielunerfahrene Probanden stattdessen eher auf die Ebene des Dargestellten bzw. die abgebildeten Motive. Die ausgewählten Bildbeispiele eigneten sich für diese Untersu-

chung besonders, da hier der „Anmutungscharakter“ von Gestaltungsergebnis und Gestaltungsprozess erheblich differiert: ein der reinen Anschauung nach „zerstörtes“ Haus ist das Ergebnis eines aufwendigen und damit folgerichtig als „hochwertig“ titulierten visuellen Designs. An anderer Stelle (vgl. Zumbansen 2008, S. 177ff.) habe ich nachzuweisen versucht, dass derartige Zuschreibungen Ausdruck für die Durchsetzung eines hyperrealistischen Gestaltungs- und Bewertungsparadigmas sind. Die Besonderheit des Hyperrealismus' besteht dabei im Anschluss an die Kultursoziologen Aldo Legnaro und Almut Birenheide darin, „Wirklichkeit[en] her[zu]stell[en], die aus dieser Herstellung keinen Hehl mach[en]“ (2005, S. 38). Die hyperrealistischen Konstruktionen steigern ihre Attraktivität insofern durch die bewusste Ausstellung der eigenen Produktionsbedingungen, die selbst zu einer Ressource der Wertschöpfung im Sinne der Aufmerksamkeitsökonomie (vgl. Franck 1998, 2005) aufrücken.

Jugendliche Computerspieler verrechnen bei der Beurteilung eines Spieldesigns insofern immer auch das hypothetische Aufmerksamkeitsinvestment, das von Entwicklerseite in die Produktion und Wartung der virtuellen Spielkulissen geflossen ist. Eine pauschale Dekonstruktion der Künstlichkeit des Virtuellen, wie sie durch das eingangs besprochene Kunstwerk vorgeführt wird, fällt insofern hinter das mitgebrachte Reflexionsniveau der Heranwachsenden zurück. Im Folgenden möchte ich aufzeigen, dass Computerspiele ebenso ein geeignetes Übungssystem für die Wahrnehmung von *ikonischer Differenz* markieren und jugendliche Spieler deshalb auch auf diesem Sektor kein Kunstwerk benötigen, um ein medienreflexives Bewusstsein auszubilden. In Boris Irmschers Gemälde erscheint dabei der Hinweis auf den Doppelcharakter des Bildmediums genau deshalb exklusiv, weil der Künstler hier wesentliche Elemente des visuellen Designs aus der verwendeten Spielvorlage systematisch tilgt (vgl. Abb. 4). Zum einen ist dies das für einen Ego-Shooter konstitutive Hineinragen körperlicher Extremitäten (hier der Waffenhand) in den virtuellen Bildraum. Diese fungieren quasi als visualisierte Fluchtlinie, welche das Einflusspotential des Spielers auf die zentralperspektivisch durchmodellerte Spielwelt dokumentieren. Der variable Fluchtpunkt befindet sich dabei stets in der Mitte der Bildfläche und bleibt während des gesamten Spiels sichtbar als halbtransparente, zweidimensionale Maske über der modellhaft erzeugten 3D-Welt. Auf derselben Ebene sind überdies die symbolisch-numerischen Informationen am unteren Bildrand angeordnet, welche konstant spielrelevante Daten quantitativ erfassen und in Echtzeit aktualisieren. Damit wird eine strategische Selbst-Optimierung der Figur

durch eine extradiegetische, d.h. außerhalb der dargestellten Spielwelt situierbare Beobachterposition gewährleistet. Insofern entfaltet sich die Spielerrolle permanent mindestens auf zwei *sichtbaren* Ebenen. Die zumeist an einen figürlichen Avatar gebundene Handlungsperformance innerhalb der dargestellten Welt bleibt stets bezogen auf ein steuerndes und beobachtendes Spieler-Subjekt jenseits dieser Welt. Spielersein bedeutet demnach, die Rolle eines Darstellers und Regisseurs in Personalunion auszufüllen und beständig zu pendeln zwischen Handeln und Selbstbeobachtung. Die visualisierte Außenposition ist dabei ein obligatorisches Element von Bildschirmspielen, welchem insbesondere auch in den als potentiell suchtgefährdend deklarierten Online-Rollenspielen, wie „World of Warcraft“ (Abb. 4), eine zentrale Bedeutung zukommt. Solche Spiele schöpfen ihren Attraktionswert deshalb auch nicht (allein) daraus, dass sie dem Spieler ein vollständiges „Eintauchen“ (Immersion) in eine wirklichkeitsferne Fantasywelt ermöglichen. Vielmehr sind es die bildbasierten Instrumentarien zur echtzeitbasierten Selbstüberprüfung, die „Flow“-Effekte bedingen und den Spieler kognitiv binden. Die visuellen Technologien der Selbstkontrolle fungieren als stetiger Impulsgeber für das Handeln innerhalb der virtuellen 3D-Welt, denn sie befördern die Tendenz, sich als Spieler fortwährend defizitär oder im positiven Sinn veränderbar bzw. optimierbar zu begreifen. Das Moment der reflexiven Spielaneignung avanciert insofern selbst zu einem von Produzentenseite kalkulierten offerierten Verhaltensmodus, der nicht mehr länger als Nachweis subjektiver Autonomie taugt, sondern stattdessen Ausdruck subjektiver Angewandtheit an ein „totales (Spiel-)Design“ ist.

Genau an dieser Stelle müsste eine kunstunterrichtliche Interventionspraxis ansetzen. Anstatt pauschale Kritikmuster zu reproduzieren oder auf den Gegenstand zu projizieren, gilt es, die Komplexität des visuellen Spieldesigns ernst zu nehmen. Nur aufbauend darauf lässt sich überhaupt eine authentische Bildkritik formulieren, die die ökonomische Funktionalisierung ikonischen Reflexionsvermögens in den Blick nimmt.

Literatur

- Baumgärtel, Tilman (Hg.): Games. Computerspiele von KünstlerInnen. Ausstellungskatalog. Frankfurt a.M.: Revolver 2003.
- Franck, Georg: Mentaler Kapitalismus. Eine politische Ökonomie des Geistes. München: Carl Hanser Verl. 2005.
- Franck, Georg: Ökonomie der Aufmerksamkeit. Ein Entwurf. München: Carl Hanser Verl. 1998.

- Klatt, Oliver: Boris Irscher. Die Schönheit des Digitalen. In: Kunst+Unterricht Exkurs H. 329/330 (2009), S. 14-15.
- Legnaro, Aldo u. Almut Birenheide: Stätten der späten Moderne. Reiseführer durch Bahnhöfe, shopping malls, Disneyland Paris. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwissenschaften 2005 (=Erlebnisswelten Bd. 6).
- Zumbansen, Lars: Dynamische Erlebnisswelten. Ästhetische Orientierungen in phantastischen Bildschirmspielen. München: kopaed 2008.



Boris Irscher: *Noclip 4* aus der Serie *Playgrounds*, 2005, Öl auf Leinwand (Quelle der Abb.: <http://www.boris-irscher.de>)



Screenshot aus dem „Art-Game“ *REFLECT* (USA 2008, Mike Treanor, Quelle der Abb.: <http://danm.ucsc.edu/~micitari/reflect>)



Promotion-Screenshot aus dem Spiel *FALLOUT 3* (USA 2008, Bethesda Softworks, Quelle: http://fallout.bethsoft.com/ger/art/popup_screenshots.html)



Screenshot aus dem Spiel *HALF-LIFE 2* (USA 2004, Sierra/ Valve, PC DVD)



Screenshot aus dem Spiel *WORLD OF WARCRAFT* (USA 2004, Blizzard Entertainment/ Vivendi, PC-CD)